

DO PLANEJAMENTO AO REALIZADO: APLICAÇÃO DE UM BINGO DE CITOLOGIA NO ENSINO FUNDAMENTAL II

MARIA DAS GRAÇAS RODRIGUES MILLER DA SILVA¹; BEATRIZ AUGUSTA RAYMUNDO SOTÉRIO²; AMANDA VICTORIA NEUMANN³; ARTHUR RODRIGUES TAVARES⁴; JULIANA SOUZA DA SILVA⁵

ROBLEDO LIMA GIL⁶:

¹Universidade Federal de Pelotas – mariadasgracasrmds@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas– beaaugusta18@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – amandavneumann.noli@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas– tavres157psn@gmail.com

⁵Colégio Estadual Dom João Braga - jusouzas1312@yahoo.com.br

⁶Universidade Federal de Pelotas – robledogil@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

Utilizar recursos lúdicos como ferramenta de auxílio na aprendizagem para os estudantes tem se mostrado de grande valia, de acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) e as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN) incentivam nas instituições formadoras buscarem por um modelo que possibilite a aproximação da realidade social, incitando o aluno a refletir sobre o meio que vive e possuir um raciocínio crítico a fim de buscar meios que possam transformar seu contexto (ALMEIDA, 2021).

Partindo deste ponto, segundo DO CANTO et al. (2021), os jogos didáticos podem ser utilizados como forma de simplificar ou até mesmo como um caminho para conectar o conteúdo trabalhado em sala de aula com algo mais “palpável” e atrativo aos discentes. Pode ser utilizado para atingir determinados objetivos pedagógicos.

O auxílio dos jogos surge também com o objetivo de preencher aquelas lacunas deixadas pelos professores que obteve-se como resultado de uma educação rigorosa que presenciamos hoje em dia. De acordo com FERREIRA et al. (2020), ao se aplicar um jogo didático é extremamente positivo na medida em que aprimora a socialização com os colegas, além de contribuir para a construção de conhecimentos novos e mais elaborados.

Tendo isso em vista, o presente trabalho tem como objetivo utilizar os jogos didáticos, como o bingo, para auxiliar nos processos de ensino e aprendizagem dos alunos do sexto ano com o conteúdo de citologia. As atividades foram realizadas com incentivo do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência da CAPES (PIBID/CAPES).

2. ATIVIDADES REALIZADAS

A atividade realizada foi aplicada a uma turma do 6º ano do Ensino Fundamental II, ao longo de dois períodos consecutivos de aula, totalizando 100 minutos.

Foram elaboradas 20 cartelas de bingo, confeccionadas em formato retangular, compostas por 25 espaços (5 colunas x 5 linhas). Cada cartela apresentava uma combinação distinta de conceitos, de modo a garantir variedade e chances equilibradas de vitória entre os alunos (Imagem 1).

Os conceitos trabalhados foram organizados em três eixos temáticos, que haviam sido estudado previamente em aula, são eles: a) tipos de células - eucarionte, procarionte, unicelular e pluricelular; b) componentes celulares - organelas; c) níveis de organização celular - célula, tecido, órgão e sistema.

Para a realização da atividade, foi elaborada uma lista contendo 24 perguntas, cada uma relacionada a um dos conceitos presentes nas cartelas. As definições utilizadas como base para a formulação dessas perguntas foram extraídas de materiais didáticos destinados ao Ensino Fundamental II, seguindo critérios de clareza e adequação à faixa etária.

Com o objetivo de tornar a atividade mais atrativa, as cartelas foram ilustradas, associando cada conceito a uma imagem representativa, facilitando a relação entre o termo, imagem e significado. As ilustrações foram obtidas de bancos de imagens de uso livre e adaptadas para o contexto educacional.

Durante a execução do jogo, a professora realizava o sorteio das perguntas, lendo-as em voz alta para a turma. Os estudantes verificavam se o conceito correspondente à resposta estava presente em sua cartela e, caso positivo, marcavam o espaço correspondente. A vitória ocorria quando um participante completava uma linha, coluna ou diagonal. Ao final de cada rodada, o conceito vencedor era revisado coletivamente, reforçando o aprendizado.

Nos casos em que se observou dificuldade de compreensão ou acertos aleatórios, foi proposta uma atividade complementar: o jogo da força. Nessa dinâmica, os estudantes sugerem letras até a formação completa da palavra, momento em que o professor retomava a explicação do conceito, apresentando exemplos adicionais.

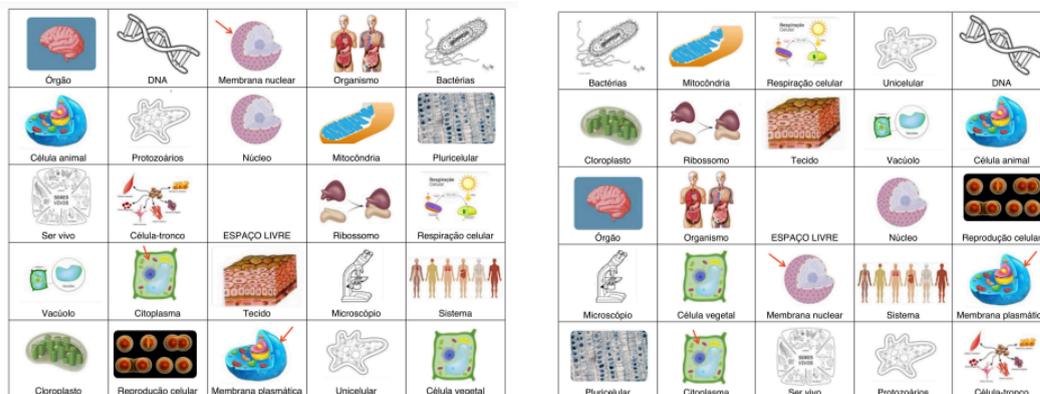


Imagem 1: Exemplos de duas cartelas de bingo com 25 espaços, ilustrada e com posicionamentos diferentes para cada aluno.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Antes da aplicação da atividade, os graduandos enviaram o material à professora regente para validação, a fim de confirmar se os conteúdos contemplados no bingo haviam sido trabalhados em sala de aula. A professora confirmou a adequação dos conceitos, sugerindo apenas ajustes no formato.

No entanto, no dia da realização, a professora informou que alguns conceitos ainda não haviam sido abordados em aula, o que exigiu adaptações imediatas. A partir da lista original de questões, foram identificadas que dez precisariam ser explicadas durante a execução do jogo. Embora esse imprevisto tenha causado surpresa, ele não comprometeu o andamento da atividade, já que

os alunos participaram com interesse e entusiasmo. Para facilitar a compreensão, recorreu-se ao jogo da forca mais vezes do que o previsto e foi permitida a consulta aos cadernos, garantindo que todos pudessem acompanhar.

A cada rodada, a sala se enchia de comentários e comemorações, como “só falta um pra mim!”, revelando o envolvimento coletivo. A atividade possibilitou que os alunos conectassem conceitos, imagens e significados de forma mais lúdica, transformando um tema que costuma gerar dificuldade - pela sua natureza abstrata - em um momento leve e motivador, sem perder o caráter educativo.

Essa experiência demonstrou que, mesmo com o planejamento cuidadoso, imprevistos são inevitáveis no contexto escolar. Mais importante que seguir à risca o plano inicial é estar preparado para adaptar a atividade, mantendo o foco na aprendizagem. Para os pibidianos envolvidos, foi uma oportunidade valiosa de vivenciar a necessidade de flexibilidade e de tomada de decisão rápida em sala de aula, competências essenciais para a prática docente.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Do Canto, C. G. D. S., Nunes, P. O. C., & da Silva Rodrigues, A. C. (2021). O lúdico como ferramenta de aprendizagem de leitura e escrita. **Revista eletrônica pesquiseduca**, 13(29), 284-299.

Ferreira, S. M., Nascimento, C., & Pitta, A. P. (2020). Jogos didáticos como estratégia para construção do conhecimento: uma experiência com o 6º ano do Ensino Fundamental. Giramundo: **Revista de Geografia do Colégio Pedro II**, 5 (9), 87 - 94.

Almeida, F. S., Oliveira, P. B., Reis, D. A. (2021). The importance of didactic games in the teaching-learning process: An integrative review. **Research, Society and Development**, [S. l.], v. 10, n. 4, p. e41210414309.